

Mission

Fermer définitivement certains fronts des Hutt sur une planète frontalière. Saboter le système de filtration sensible pour empoisonner leur approvisionnement en eau.

Cible *Kajidics le Hutt*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Illégale

Compétences Technique

12 000 CR

Mission

Soyez invité à la course de la Boonta Eve, et jouez-le finement pour distancer vos adversaires OU laissez de mauvaises surprises dans leurs moteurs.

Cible *Kajidics le Hutt*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Légitime, Illégale

Compétences Technique, Pilotage

10 000 — 12 000 CR

Mission

Ébranler la confiance des citoyens dans la protection de Pyke, ET leur montrer que les Fang peuvent les protéger mieux que quiconque.

Cible *Le Syndicat de Pyke*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Illégale

Compétences Combat, Social

8 500 CR

Mission

L'un des bastions du Pyke se rebelle. Faites passer les vivres par le blocus de Pyke, et ils auront peut-être une chance.

Cible *Le Syndicat de Pyke*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Légale

Compétences Pilotage

6 000 CR

Mission

Un influent Vigo projette d'assister à une représentation d'un célèbre opéra Mon Calamari. Rapprochez-vous et retirez-le du jeu. Ce sera un spectacle inoubliable.

Cible *Le Soleil Noir*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Illégale

Compétences Combat

10 000 CR

Mission

Emmenez un convoi en direction d'un front de bataille de Black Sun. Frappez-les fort et rapidement OU coupez leurs systèmes et envoyez-les dans un trou noir.

Cible *Le Soleil Noir*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Illégale

Compétences Combat, Technique

10 000 CR

Mission

L'Empire déplace des esclaves de Kashyyk à Kessel pour mourir dans les mines d'épices. Frappez le vaisseau et amenez ses passagers en sécurité sur Dantooine. Ne laissez aucun témoin.

Cible *L'Empire*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Illégale

Compétences Combat

15 500 CR

Mission

Transférez une cargaison de matériel militaire antique sur Drabastan pour un client bien informé et étonnamment généreux.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Illégale

Compétences Pilotage

5 500 CR

Mission

Faites une ouverture pour qu'un riche mécène puisse émettre une sorte de signal au-dessus de Lothal en réquisitionnant le hub GNN local.

Cible *L'Empire*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Illégale

Compétences Toutes

14 500 CR

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

Mission

Transférer une cargaison de céramique de haute qualité de son point d'origine à un chantier naval industriel sur Raxus Prime et marchandez au meilleur prix.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆

Type Légale

Compétences Social

4 000 CR

Mission

Faire passer clandestinement des médicaments rares et expérimentaux pour soulager les souffrances de la population phindienne.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆

Type Illégale

Compétences Toutes

4 500 CR

Mission

Faites-vous inviter à une partie de Sabaac aux enjeux élevés sur Nar Shadaa et jouez-le jusqu'au bout OU volez la caisse et sortez avant de vous faire prendre.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆

Type Légale, Illégale

Compétences Social, Technique

5 000 — 7 000 CR

Mission

Passez du temps dans l'espace du ASC (Autorité du Secteur Coproratif) et faites l'acquisition de plans pour un scanner médical expérimental qui ne manquera pas d'être très cher dans l'espace impérial.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆●

Type Illégale

Compétences Technique

6 500 CR

Mission

Un voleur notoire s'est échoué sur Bepin. Traquez-les et traduisez-les en justice.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆●

Type Légale

Compétences Combat

6 000 CR

Mission

Un bon vieux transport de ferraille vers Corellia. Jouez franc jeu et déclarez-les, OU passez le point de contrôle douanier en toute décontraction et gardez les taxes douanières pour vous.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆

Type Légale, Illégale

Compétences Social, Pilotage

3 000 — 4 000 CR

Mission

Prenez un petit groupe de réfugiés très calmes pour commencer leur nouvelle vie sur Lah'mu et aidez-les à poser les bases de leur nouvelle vie.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆

Type Légale

Compétences Toutes

2 000 CR

Mission

Trouver du travail dans les chantiers navals Corelliens. Travaillez honnêtement pour être payé OU partez avec de précieux secrets commerciaux.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆

Type Légale, Illégale

Compétences Technique

4 000 — 5 500 CR

Mission

Accompagnez quelques Humains aventuriers dans la chasse de leur vie sur Devaron. Faites-leur passer du bon temps et parlez toute la nuit OU montrez-leur comment faire.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆●

Type Légale

Compétences Social, Combat

6 000 CR

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

Mission

Vous avez été engagé pour acquérir et faire passer en contrebande un bouquet rare (et inexplicablement restreint) de lis du lac Naboo à Aldérande.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆

Type Illégale

Compétences Pilotage

5 500 CR

Mission

Un chirurgien esthétique bien connu cherche à se lancer dans la neurochirurgie, mais a besoin de sujets d'essai pour son approche expérimentale. Il y aura sûrement des bénévoles.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆

Type Illégale

Compétences Social

7 000 CR

Mission

Iego, planète aux mille lunes, a grand besoin de ravitaillement. Le chemin a coûté la vie à de nombreux pilotes, mais tous ceux qui apportent du ravitaillement seront bien payés.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Légale

Compétences Pilotage

7 000 CR

Mission

Un banquier de Coruscanti doit disparaître après avoir perdu une somme assez importante de l'argent d'un mauvais client. Forgez-lui une nouvelle identité et aidez-le à simuler sa mort.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆

Type Illégale

Compétences Technique

6 500 CR

Mission

Un célèbre astrogateur a été bloqué sur un astéroïde au cœur d'un champ d'astéroïdes traître. Sauvez-le et il vous récompensera à coup sûr.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆

Type Légale

Compétences Pilotage

4 000 CR

Mission

Un héritier d'une grande fortune paranoïaque et solitaire s'est installé à Saleucami. Gagnez sa confiance et partez avec les bijoux de la famille.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Illégale

Compétences Social

10 000 CR

Mission

Les pirates ont attaqué les navires quittant Umbara pour leurs précieuses cargaisons. Arrêtez leurs assauts avec force OU participez à l'action et négociez la plus grosse part.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Légale, Illégale

Compétences Combat, Social

5 000 — 6 500 CR

Mission

Un courtier d'information bien connu a croisé le mauvais client, qui a appelé la tête du courtier sur un plateau.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Illégale

Compétences Combat

8 000 CR

Mission

L'un des gangs organise une course au-dessus de Taris. Faites la course de manière détendue ou convainquez votre principal concurrent de concourir de manière plus brutale.

Cible *Aucune*

Difficulté ◆◆◆◆◆

Type Légale, Illégale

Compétences Social, Pilotage

5 000 — 6 500 CR

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE

STAR WARS.
AUX CONFINES
DE L'EMPIRE
JEU DE RÔLE